

# WEBSITE DESIGN OF DANAU SEMBULUH SUBDISTRICT SERUYAN DISTRICT CENTRAL KALIMANTAN E - GOVERNMENT BASED GOVERNMENT TO CITIZEN MODEL

Abertun Sagit Sahay<sup>1)</sup>, Nugraha Sagit Sahay<sup>2)</sup>  
<sup>1,2)</sup>Faculty of Engineering, University of Palangkaraya  
 Email : [abertun@gmail.com](mailto:abertun@gmail.com)<sup>1)</sup>, [nugraha\\_sahay@gmail.com](mailto:nugraha_sahay@gmail.com)<sup>2)</sup>

## Abstract

*District Office is a government service district level. Until now, this government is less than optimal in the dissemination of information because they still use manual methods such announcement and leaflets in his ministry. Rapid pace of technological developments and the government issued an e-government system that can easily provide information and services to the public that is easily accessible by the public. The design of this website is a stage in the development of software in this website districts that will be used in the final stage in order to obtain a product website.*

*In the design of this subdistrict website using waterfall methodology that has five (5) stages. Stages include Analysis, Design, Coding, Testing, Maintenance. In designing this website using the methodology of the stage just to pad analysts and design stage, this stage is used in the Unified Modeling Language (UML), which consists of usecase diagrams, activity diagrams and class diagrams.*

*Level of e-government website Sembuluh District of Lake is located on level 1, which is the level where there is an application Preparation surrounding G2C services. Website G2C services which include the dissemination of information to the public with the availability of news pages, download, profile, agenda, gallery, maps and online registrasi used in the registration of National Identity Card, Family Card and Certificate of Business. From the results of this analysis shows that the actors involved in is admin which is the highest user who will manage the overall website. And other actors are visitors a user. Class diagram is formed consisting of the management module, download, agenda, business certificate, domicile certificate, identity card, KK, albums, gallery, news, category, submenus, menuutama, comments, katajelek, Contact us, map, haltambahan, dataadmin, templates .*

*Keywords : E-Government, website.*

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Instruksi Presiden nomor 3 tahun 2003 tentang “kebijakan dan strategi nasional pengembangan e-government” menjadi langkah awal diterapkan e-government di lingkungan pemerintahan. Inpres ini berisi instruksi untuk menerapkan e-government sesuai dengan tugas, fungsi dan kewenangannya masing – masing.

Seperti telah disinggung diatas, salah satu penerapan penggunaan teknologi dalam pemerintahan yaitu e-government. World Bank memberikan definisi untuk istilah e-

government yaitu penggunaan teknologi informasi oleh badan-badan pemerintahan yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan hubungan dengan warga negara, pelaku bisnis dan lembaga-lembaga pemerintahan yang lain. Sedangkan pengertian yang lain mendefenisikan e-government yang dibagi lagi yaitu online services adalah bagaimana pemerintah menjalankan fungsinya ke luar baik itu masyarakat maupun kepada pelaku bisnis. Tetapi yang terpenting disini adalah pemerintah menawarkan pelayanan yang lebih sederhana dan mudah kepada pihak yang terkait, contohnya seperti pembuatan ktp online, dan government operations

adalah kegiatan yang dilakukan dalam internal pemerintah, lebih khusus lagi adalah kegiatan yang dilakukan oleh pegawai pemerintah seperti *electronic procurement*, manajemen dokumen berbasis web, formulir elektronik dan hal-hal lain yang dapat disederhanakan dengan penggunaan internet.

Penerapan *e-government* bertujuan untuk membangun hubungan yang baik antara pemerintah dengan masyarakatnya maupun dengan pelaku bisnis yang berlangsung secara efisien, efektif dan ekonomis. Hal ini diperlukan mengingat masyarakat terus mengalami perubahan (dinamis), sehingga pemerintah harus dapat menyesuaikan fungsinya dalam negara, agar masyarakat dapat menikmati haknya dan menjalankan kewajibannya dengan nyaman dan aman, yang kesemuanya itu dapat dicapai dengan pembenahan sistem dari pemerintahan itu sendiri, dan *e-government* adalah salah satu caranya. Selain itu tujuan penerapan *e-government* adalah untuk mencapai suatu tata pemerintahan yang baik (*good governance*). *Good governance* memiliki beberapa unsur salah satunya adalah efektivitas dan efisiensi. Dengan penerapan *e-government* maka akan membantu tercapainya efektivitas dan efisiensi kinerja pemerintahan dalam mendukung pemerintahan yang baik (*good governance*).

Model penyampaian yang utama adalah *Government-to-Citizen* atau *Government-to-Customer* (G2C), *Government-to-Business* (G2B) serta *Government-to-Government* (G2G). Keuntungan yang paling diharapkan dari *e-government* adalah peningkatan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih baik dari pelayanan publik.

Kantor Kecamatan Pahandut Kota Palangka Raya adalah tempat pelayanan

pemerintah tingkat Kecamatan di Kota Palangka Raya. Sampai saat ini lembaga pemerintahan ini tidak memiliki sebuah website yang berfungsi untuk pemberian/penyampaian informasi dan layanan kepada masyarakat yang mudah diakses kapan saja oleh masyarakat. Diharapkan dengan ada website ini Kecamatan Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan memiliki system *e-government* Sebagai media penyampaian, pemberian informasi dan peningkatan pelayanan public yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

Inilah yang melatar belakangi perancangan dan pembangunan suatu sistem informasi yang berjudul **“Perancangan Website Kecamatan Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan Provinsi Kalimantan Tengah Berbasis *E-Government* Model *Government to Citizen***

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *website* kantor kecamatan sebagai media informasi dan pelayanan publik yang dibuat berdasarkan *e-government model government to citizen*?

## 1.3. Tinjauan Pustaka

### 1.3.1 Pengertian Website

Penemu website adalah Sir Timothy John Tim Berners-Lee, sedangkan website yang tersambung dengan jaringan, pertama kali muncul pada tahun 1991. Maksud dari Tim ketika membuat website adalah untuk mempermudah tukar menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat dia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat dimana Tim bekerja) menginformasikan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh semua orang.

### 1.3.2 E-Government

Pemerintah berbasis elektronik atau dikenal dengan *e-government* menjadi populer seiring perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut **Richardus E. Indrajit**, pada intinya *e-government* adalah *Information and Technology Communication (ICT)* untuk meningkatkan hubungan antara pemerintah dengan pihak lain (**Indrajit, 2008 dalam Rullyadia, 2010**). *E-government* sendiri disebut juga sebagai *e-gov*, *digital government*, *online government* atau dalam konteks tertentu *transformational government* adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan. *e-government* dapat diaplikasikan pada legislatif, yudikatif, atau administrasi publik, untuk meningkatkan efisiensi internal, menyampaikan pelayanan publik, atau proses pemerintahan yang demokratis.

Pengembangan *e-government* merupakan upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan pemerintah yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan *public* secara efektif dan efisien. Melalui pengembangan *e-government* dilakukan system penataan *system* manajemen dan proses kerja dilingkungan pemerintah dan pemerintah daerah otonom, dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi.

#### 1.3.2.1 Jenis-jenis E-Government :

- a. *Government-to-Citizen* (G2C) merupakan aplikasi *e-government* yang paling umum, yaitu dimana pemerintah menerapkan berbagai

portofolio teknologi informasi dengan tujuan utama untuk memperbaiki hubungan dengan masyarakat. Tujuan utama dari dibangunnya aplikasi *e-government* bertipe ini adalah untuk mendekatkan pemerintah dengan rakyatnya melalui kanal-kanal akses yang beragam agar masyarakat dapat dengan mudah menjangkau pemerintahnya untuk pemenuhan berbagai kebutuhan yang bersifat pelayanan baik layanan untuk individual atau masyarakat, G2C membangun fasilitas satu pintu yang mudah ditemui dan mudah digunakan untuk semua layanan pemerintah kepada masyarakat.

- b. *Government-to-Business* (G2B) adalah untuk layanan bisnis. G2B mengurangi beban kerja pengontrolan bisnis dalam laporan keuangan perusahaan pada pemerintah, perhitungan pajak dan sebagainya dengan cara menghilangkan duplikasi pengumpulan data.
- c. *Government-to-Government* (G2G) adalah layanan antar pemerintah. G2G memudahkan penyelenggaraan pemerintah local untuk mendapatkan data partnernya.
- d. *Government-to-Employees* (G2E) layanan untuk internal pemerintah. IEEE memanfaatkan teknologi informasi untuk mengurangi biaya administrasi pemerintahan. Penggunaan alat bantu yang sudah teruji keefektifitasannya di dalam dunia bisnis antara lain *supply chain management*, *financial management* dan *knowledge management*.

#### 1.3.2.2 Aplikasi E-Government

Wujud nyata dari aplikasi *e-government* yang telah umum dilaksanakan dan diatur pelaksanaannya adalah pembuatan situs web pemerintah daerah. Situs web pemerintah

daerah merupakan salah satu strategi di dalam melaksanakan perkembangan *e-government* secara sistematis melalui tahapan dan *realistic* dan terukur.

#### 1.4 Unified Modeling Language (UML)

Spesifikasi ini menjadi populer dan standar karena sebelum adanya UML, telah ada berbagai macam spesifikasi yang berbeda. Hal ini menyulitkan komunikasi antar pengembang perangkat lunak. Untuk itu beberapa pengembang spesifikasi yang sangat berpengaruh berkumpul untuk membuat standar baru. UML dirintis oleh Grady Booch, James Rumbaugh pada tahun 1994 dan kemudian Ivar Jacobson.

##### 1.4.1. Use Case Diagram

*Use case* adalah metode berbasis teks untuk menggambarkan dan mendokumentasikan proses yang kompleks. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. (Dharwiyanti, 2009)

*Use case* dikembangkan oleh sistem analisis bersama-sama dengan *user*. Pada tahapan selanjutnya berdasarkan *use case* ini analisis menyusun model data dan model proses.

##### 1.4.2. Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah *action* dan sebagian besar transisi dipicu oleh selesainya state sebelumnya (*internal processing*). Diagram aktivitas mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah Diagram aktivitas bisa mendukung perilaku parallel sedangkan *flowchart* tidak bisa.

##### 1.4.3 Class Diagram

*Class Diagram* adalah diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. Class diagram menggambarkan

struktur statis dari sebuah sistem

### 1.5 Metode Penelitian

#### 1.5.1 Lokasi Penelitian

Objek penelitian adalah Kantor Kecamatan Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan Provinsi Kalimantan Tengah.

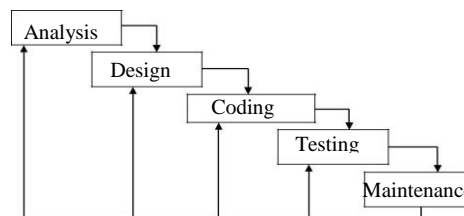
#### 1.5.2 Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang diperlukan dalam rancang bangun perangkat lunak ini meliputi:

1. Komputer atau notebook dengan spesifikasi i3, dengan RAM 2 GB dan sistem operasi yang digunakan berbasis *Microsoft windows 7*.
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan website adalah sebagai berikut:
  - a. *Microsoft Office Visio 2007* untuk pembuatan desain sistem.
  - b. *StarUML*

#### 1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pelaksanaan penelitian yang digunakan mengadopsi metodologi Pengembangan perangkat lunak, yaitu *Waterfall Model*.



Gambar 1. Tahapan Paradigma *Waterfall*

## 2. Pembahasan

### 2.1. Analisis

Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antara bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti

keseluruhan. Oleh karena itu maka dalam proses analisis ini akan dibagi dalam beberapa bagian analisis.

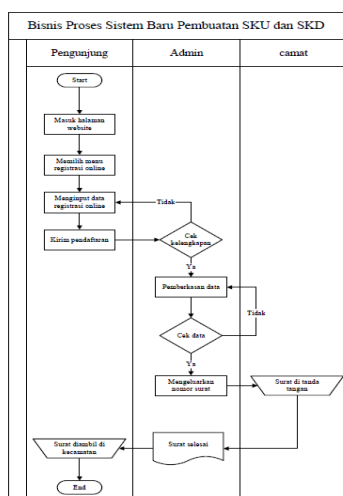
### 2.1.1 Analisis Sistem Baru

Berikut deskripsi dari desain sistem yang sedang dirancang :

1. Rancang bangun berbasis *online* yang dapat digunakan dalam pengelolaan dimana admin Kecamatan memiliki akses untuk dapat menyimpan data dalam *database*.
2. Rancang bangun berbasis *online* yang dapat menyimpan data registrasi dapat membuat laporan cetak dengan cepat.
3. Rancang Bangun berbasis *online* memiliki data dan informasi yang akurat

### 2.1.2. Analisis Bisnis Proses Deskripsi Sistem Baru Registrasi Surat Keterangan Usaha Dan Surat Keterangan Domisili.

Berikut ini merupakan analisis dengan menggunakan bisnis proses deskripsi pada sistem baru pendaftaran yang digambarkan Gambar 2 berikut :



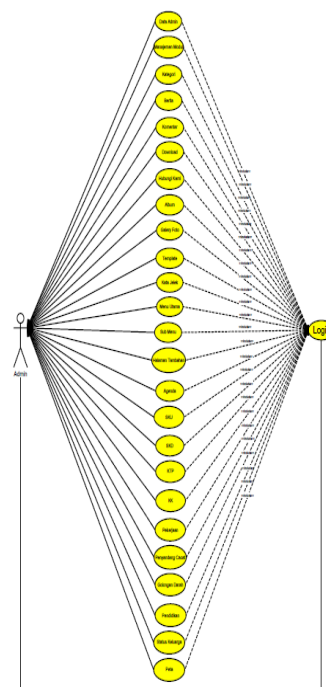
Gambar 2. Bisnis Proses Baru Pembuatan Surat Keterangan Domisili

## 2.2. Use case Diagram

Diagram *Use case* pada desain *Website* Kecamatan ini merupakan pemodelan proses-proses yang terjadi di dalam *Website* Kecamatan, dengan interaksi antara aktor dengan sistem .

Berikut diagram *use-case* dan deskripsi *use case* admin yang digunakan dalam perancangan *website* Kecamatan Berbasis *E-Government* model *Government to citizen*

### 2.2.1 Usecase Diagram Admin

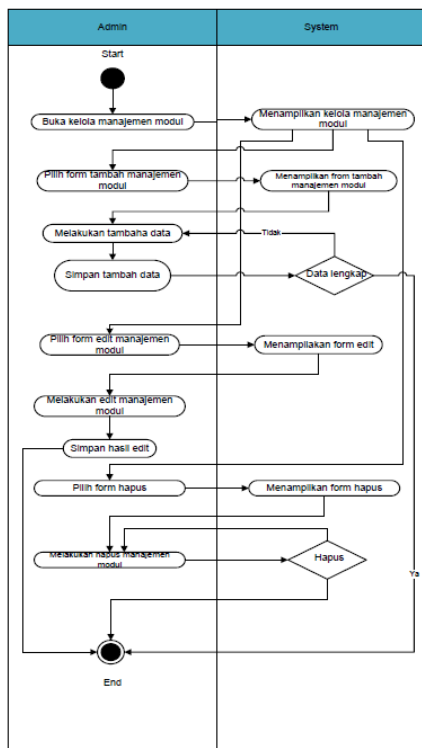


Gambar 3. Usecase Diagram Admin

## 2.3. Activity Diagram

### 2.3.1. Activity Diagram Manajemen Modul

*Activity diagram* manajemen modul halaman *admin* ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin pada halaman menu *manajemen modul admin*. *Activity Diagram* tersebut dapat dilihat pada Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Activity Diagram Manajemen Modul

## 2.4. Class Diagram

*Class diagram* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/property) suatu sistem dan keadaan sistem tersebut (metode/fungsi). Berikut ini adalah *class diagram* dalam pembuatan *website* kecamatan

## 2.5. Desain Interface

### 2.5.1. Desain Halaman Dan Komponen Website

Dengan melihat desain tampilan awal antar muka *Website* Kecamatan Berbasis *E-Government Model Government to Citizen* maka dapat di lihat komponen mana saja yang terdapat di dalamnya, tampilan awal antar muka *Website* antara lain :

#### 1. Desain Header Atas

Header atas terdiri dari nama *websit*, *gambar* dan *logo* .

## 2. Desain Menu Atas

Menu atas digunakan untuk navigasi *website* , berisi menu-menu utama, dengan navigasi beranda, profil, agenda, berita, download, galeri foto, hubungi kami, peta.

## 3. Menu Manajemen

Menu ini digunakan untuk navigasi *website* bagi hak akses admin yaitu admin

Kecamatan. desainnya seperti pada Gambar 5 berikut ini:

No	Use Case	Deskripsi
1	Login	Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i>
2	Melihat Home	Halaman selamat datang untuk admin
3	Kelola Data Admin	Insert,update,untuk data admin
4	Kelola Manajemen Modul	Insert,update,delete untuk modul
5	Kelola Kategori	Insert,update kategori
6	Kelola Berita	Insert,update,delete berita
7	Kelola Komentar	Delete Komentar
8	Kelola Download	Insert,update,delete data download
9	Kelola Hubungi Kami	Delete hubungi kami
10	Kelola Album	Insert,update album
11	Kelola Galeri Foto	Insert,update,delete foto
12	Kelola Templates	Insert,update template
13	Kelola Kata Jelek	Insert,update,delete kata jelek
14	Kelola Menu Utama	Insert,update menu utama
15	Kelola Sub Menu	Insert, update, delete sub menu
16	Kelola Halaman Tambahan	Insert,update,delete halaman tambahan
17	Kelola Agenda	Insert,update,delete agenda
18	Kelola SKU	Cetak surat keterangan usaha
19	Kelola SKD	Cetak surat keterangan domisili
20	Kelola Registrasi KTP	Cetak kartu tanda penduduk
21	Kelola Registrasi KK	Cetak kartu keluarga
22	Pekerjaan	Insert,update,delete pekerjaan
23	Penyandang Cacat	Insert,update,delete penyandang cacat
24	Golongan Darah	Insert,update,delete golongan darah
25	Status Keluarga	Insert,update,delete status keluarga
26	Kelola Peta	Insert,delete peta

Gambar 5. Desain Manajemen Menu Untuk Admin

## 4. Menu Login

Untuk menu login bagi admin, untuk menu login ini akan menampilkan nama dan password. Desainnya seperti pada Gambar 6 berikut ini:

The image shows a login form with a light gray background. At the top center is the word "Login" in blue. Below it are two input fields: "User Name" and "Password", both with light gray borders. Below the password field is a "Login" button with a light gray border and the word "Login" in blue.

Gambar 6. Desain Halaman *Login*

### 5. Halaman Beranda Website

Dalam halaman ini nantinya akan menampilkan informasi umum. seperti pada Gambar 7 berikut ini:

The image shows a complex website layout. At the top is a blue "HEADER" bar. Below it is a navigation bar with "GAMBAR" and "LOGGO" buttons. A secondary navigation bar contains links: "Beranda", "Profil", "Agenda", "Berita", "Download", "Galeri Foto", "Hubungi Kami", and "Peta". The main content area is divided into several sections: "REGISTRASI ONLINE" and "AGENDA KEGIATAN" on the left; a "LOGIN" section with "USERNAME" and "PASSWORD" fields and a "LOGIN" button on the right; a "PENCARIAN" section with a "CARI" field and a "SEARCH" button; and two "BERITA TERPOPULER" sections. At the bottom is a "FOOTER" bar.

Gambar 7. Desain Halaman Utama

### 3. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari penelitian dengan judul "Perancangan Website Kecamatan Danau Sembuluh Kabupaten Seruyan Provinsi Kalimantan Tengah Berbasis *E-Government Model Government To Citizen*" adalah:

1. Hasil analisis dana perancangan ini adalah actor yang dapat melakukan kegiatan dalam website ini adalah Admin dan Pengunjung yang dapat dilihat dari usecase diagram, activity diagram dan class diagram.
2. Model E-Government yang dibangun dalam website ini adalah model Government to Citizen (G2C)
3. Fitur yang akan dibangun dalam website ini adalah Home, Profil,

Gallery Foto, Kontak Kami, Download, Registrasi Online.

### 4. Saran

Dalam penelitian ini, karena dalam tahapan metodologi yang digunakan hanya sampai pada tahapan analisis dan desain, maka saran yang dapat dilakukan dalam penelitian selanjutnya adalah hasil dari analisis dan desain ini, dapat dilanjutkan pada tahapan selanjutnya dalam metodologi waterfall yaitu sampai pada tahapan *coding*, *Testing* dan *Maintenance* sehingga diperoleh produk jadi dari website ini.

### Daftar Pustaka

Agus, Ridho, Saluky. 2012. *Membangun Aplikasi E-Government Untuk Paduan Skripsi*. Penerbit : PT. Elex Media Komputindo, 2012.

Nanda.2011 *Metode Waterfall*. (Online <http://dc306.4shared.com/doc/S5qcBhKW/preview.html>) Diakses 2013

Rullyadia.2010 *Definisi e-Government* (Online <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=8819>) Diakses 2014

Suprianto, Dodit. 2008. *Buku Pintar Pemrograman PHP*. Penerbit : OASE Media, 2008.

Williams, Laurie., 2011, *Testing Overview and Black Box Testing Techniques*(Online : <http://agile.csc.ncsu.edu/SEMaterials/BlackBox.pdf>) Diakses 17 Januari 2014